

Правила игры

ЭЛЕМЕНТАРНО!

Призрак номера 208

КОМПОНЕНТЫ:
37 карт



Описание игры

«Элементарно!» – это кооперативная игра-детектив, в которой вам нужно раскрыть преступление всем вместе при помощи информации на картах. Анализируйте полученные сведения, открывайте нужные карты и сбрасывайте те, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к делу.

Не смотрите карты — сначала прочтите правила!

Цель игры

Восстановить картину преступления.



Подготовка к игре

**Отложите карты с красной рамкой
и не смотрите их до конца игры.**

- Прочитайте телефонный разговор на стр. 4.
- Положите колоду с картами рубашкой вверх так, чтобы карта с зелёной рамкой оказалась внизу.
- Вытащите снизу карту с зелёной рамкой (она будет сразу видна стороной 01), положите её в центр стола и перемешайте остальные карты, не разглядывая их.
- Раздайте по 3 карты каждому игроку (при игре вшестером или большим количеством игроков — по 2 карты).
- Оставшиеся карты положите в виде стопки рубашкой вверх в центр стола.
- Выберите первого игрока.

*Правила для одного игрока
приведены на стр. 8.*

Телефонный звонок, 23 сентября 2018 года, 20:11

Эшли: Компания «Охота на призраков».

Чем могу Вам помочь?

Управляющий отелем: Вы не могли бы приехать в «Блэр»... как можно скорее?..

Эшли: Отель «Блэр» на пересечении Ньютон и Эдисон?

Управляющий отелем: Да... Тут произошло самоубийство.

Эшли: *(молчит)*

Управляющий отелем: Тут такое дело... Один из наших постояльцев выбросился или упал с балкона. Его тело обнаружила горничная.

Эшли: Вы имеете в виду балкон в номере 208?

Управляющий отелем: Да, именно.

Эшли: А вы, простите?..

Управляющий отелем: Моя фамилия Томпсон. Томас Томпсон, управляющий.

Эшли: Когда было обнаружено тело?

Управляющий отелем: Минут 20–25 назад. Полиция уже здесь, но... Я думаю, вам тоже стоит приехать.

Эшли: Да, уже выезжаем. *(Похоже, призрак из «Блэра» снова взялся за своё. Надо позвонить Эрику и отправить команду для расследования.)*

Ход игры

Игроки поочерёдно выкладывают карты либо в открытую в центр стола, если считают их важными, либо в закрытую в стопку сброса, если информация кажется им несущественной.

В свой ход каждый игрок выполняет одно из следующих действий:

А) РАСКРЫВАЕТ ИНФОРМАЦИЮ: выберите карту из руки и положите её на стол так, чтобы все игроки могли прочитать, что на ней написано. Мы рекомендуем в этот момент зачитывать вслух всю информацию с карты.

Если вы выложите на стол карту, которая не имеет отношения к делу, то в конце игры потеряете 1 очко. Будьте осторожны!

Некоторые подсказки совершенно необходимы для раскрытия преступления.

Б) СБРАСЫВАЕТ КАРТУ: выберите карту из руки и положите её рубашкой вверх в стопку сброса. Вы не можете делиться информацией с этой карты до того, как все остальные карты будут разыграны.

ВАЖНО: в конце игры в стопке сброса должно быть не менее 6 карт. Если в конце игры карт в стопке сброса оказалось меньше, вы лишаетесь 3 очков за каждую недостающую карту.

В конце хода возьмите карту, если колода ещё не опустела.

Чтобы раскрыть дело, очень важно обсуждать имеющуюся информацию. Постоянно проверяйте открытые подсказки и перечитывайте, что на них написано.

Вы не можете обсуждать информацию с карт у вас в руке, но можете произносить вслух **выделенные слова** и текст в рамочке.



Построение версии случившегося

Когда все карты разыграны или отправлены в сброс, игроки обсуждают имеющиеся у них сведения и все вместе выстраивают версию случившегося.

На этом этапе вы можете без ограничений обсуждать информацию со сброшенных карт, если вы её запомнили.

Проверка

Определившись с версией случившегося, **перейдите к ответам на вопросы.**

Выньте карты с красной рамкой из ленты и возьмите карту «А». Переворачивайте карты с красной рамкой одну за другой, отвечая на вопросы на сторонах «Б», «В», «Г» и «Д».

После того как вы ответили на все вопросы, на сторонах «Е» и «Ж» **прочтите, что произошло на самом деле.**

Проверьте свои ответы на стороне «З» с подсчётом очков. **Каждый правильный ответ приносит 2 очка. Каждая открытая карта, не имеющая отношения к делу, лишает вас 1 очка.**

Подсчитайте свои очки, и на стороне «И» вы узнаете, справились ли вы с задачей не хуже Шерлока Холмса или вам нужно ещё потренироваться в раскрытии преступлений.

**Раскрыли дело сами?
Подарите игру друзьям!**

Правила для одного игрока

Если вы собираетесь раскрыть дело в одиночку, играйте по тем же правилам со следующими изменениями:

- В руке у вас должно быть 6 карт.
- Когда вы отправляете карту в сброс, вы должны решить, временно вы это делаете или окончательно. Таким образом, вы формируете две стопки сброса.
- Когда стопка карт с подсказками опустеет, а количество карт, которые вы точно решили сбросить, не меньше шести, перемешайте карты, по которым вы ещё не приняли окончательное решение, и используйте их как новую стопку подсказок. (Да, вы будете использовать уже сброшенные подсказки!) Теперь, если вы захотите убрать карту в сброс, это решение уже будет окончательным.

АВТОРЫ: Нурия Касельяс, Жозеп Искьердо,
Марти Лукас и GDM Games

ИЛЛЮСТРАТОР: Амелия Салес

Ответственный редактор: Анастасия Губанова

Корректор: Полина Басалаева

Художественный руководитель:
Анастасия Дурова

Дизайнер-верстальщик: Анна Медведева

Технолог: Юрий Хмелевской

Особая благодарность выражается
Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных настольных
игр для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»

 WWW.LIFESTYLELTD.RU

ENIGMA
STUDIO

© Enigma Studio OOD

Любите распутывать загадочные дела вместе с друзьями? В таком случае познакомьтесь с историей Доктора Дарка! Настольная игра «Доктор Дарк» – это полноценное приключение, которое умещается в конверт. Помогите герою выбраться из камеры в полицейском участке, решая необычные головоломки!

А юные сыщики могут примерить на себя роль детей-шпионов в игре «Миссия „Печеньки“»!

